

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)(51) Int. Cl.⁷
G06F 17/60(조기공개)(11) 공개번호 특2000-0024593
(43) 공개일자 2000년05월06일

(21) 출원번호	10-2000-0008607
(22) 출원일자	2000년02월22일
(71) 출원인	박상경
	서울특별시 강남구 도곡동 963번지 역삼럭키아파트 101동 406호
(72) 발명자	박상경
	서울특별시 강남구 도곡동 963번지 역삼럭키아파트 101동 406호
(74) 대리인	박원용, 이종우

심사청구 : 있음

(54) 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법

요약

본 발명은 매저먼트가 필요한 남여정장의 전자상거래에 있어서 3차원 가상공간 시뮬레이션 모델링 기법 및 특정의류업체 다이렉트 연결방식을 적용함으로써 구매자가 직접 실제의 쇼핑을 하는 것과 같이 성유 질감을 느끼도록 하고, 컬러 및 디자인의 조화등 실제와 거의 동일한 환경을 제공하여 원격지의 구매자가 보다 효과적인 방법으로 만족한 의류를 구입할 수 있도록 하며, 배달과정을 확인하고 배달후 고객 만족시에 대금지급을 완결함으로써 고객에게 신뢰감을 주면 반품등의 문제를 해소하여 물류비용 증가를 방지하는 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법에 관한 것이다. 본 발명은 구매자가 인터넷을 통해 전자상거래용 관리서버에 접속하는 단계; 구매자가 개인 체형 정보를 입력하는 단계; 구매자가 원하는 종류, 사이즈 및 컬러 등의 의류 정보를 입력하는 단계; 구매자가 맞춤서비스를 원하지 않을 경우 구매자가 입력한 정보에 따라 전자상거래용 관리서버로부터 데이터 베이스에 미리 입력된 의류회사의 제품 정보를 검색하고, 구매자의 개인 체형 정보에 따른 3차원 모델을 구현하고, 여기에 구매자가 입력한 디자인 및 컬러 등의 의류 정보를 부가하여 3차원 가상공간 시뮬레이션 모델링을 수행하고 채팅으로 그 결과를 구매자 단말기에 표시하는 단계; 구매자에게 제품별 가격 정보를 제공하는 단계; 구매자의 구매 의사가 있을 경우 통상의 전자결재를 수행하되, 거래종료후 고객정보를 삭제함과 아울러 품질, 정보유출, 거래중 사고에 대하여 손해보험 가입으로 보증하고 고객 만족시 대금지급을 완결하여 거래를 종료시키는 단계; 구매자의 구매 의사가 없을 경우 맞춤서비스 또는 방문상담을 수행하도록 특정 의류 회사를 직접 연결하는 단계; 및 고객관리 히스토리를 작성하여 구매실적에 따라 선물코너를 운영 추천선물을 기증하고, 특정기념일을 등록하여 지속적인 고객관리를 수행하는 단계를 포함한다.

대표도

도2

색인어

인터넷, 의류, 전자상거래, 3차원, 시뮬레이션, 모델링, 다이렉트연결, 정장

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 의류 전자상거래 방법을 수행하기 위한 시스템 구성도.

도 2는 본 발명의 의류 전자상거래 방법을 나타내는 흐름도.

<도면의 주요부분에 대한 부호의 설명>

10 : 구매자	20 : 인터넷 망
30 : 관리서버	40 : 데이터 베이스
50 : 의류 회사	

BEST AVAILABLE COPY

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷을 기반으로 한 의류 전자상거래 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 3차원 가상공

간 시뮬레이션 모델링 기법 및 특징의류업체 다이렉트 연결방식을 적용함으로써 구매자가 직접 실제의 쇼핑을 하는 것과 같이 섬유질감을 느끼도록 하고, 컬러 및 디자인의 조화등 실제와 거의 동일한 환경을 제공하여 원격지의 구매자가 보다 효과적인 방법으로 만족한 의류를 구입할 수 있도록 하며, 배달과정을 확인하고 배달후 고객 만족시에 대금지급을 완결함으로써 고객에게 신뢰감을 주면 반품등의 문제를 해소하여 물류비용 증가를 방지하는 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법에 관한 것이다.

인터넷은 현재 세계각지의 수 많은 컴퓨터 네트워크가 연쇄된 거대하고 효율적인 정보축적매체 및 정보제공매체가 되고 있다. 인터넷은 전자메일, 뉴스그룹, 파일전송 및 정보 전달 및 검색 등 다양한 용도로 활용되고 있으며, 인터넷에 연계된 네트워크의 수와 인터넷이용자의 수가 급증하면서 인터넷의 상업적 이용 즉, 전자상거래(Electronic Commerce)가 빠르게 확산되고 있다.

전자상거래란 재화나 서비스의 거래에 있어서 그 전부 또는 일부가 전자문서 교환 등 전자적 방식에 의해 처리되는 거래를 말한다. 전자상거래는 현실세계에서 이루어지는 상거래와 유사하게, 상거래 주체들이 모두 참여하게 된다. 가장 간단한 전자상거래인 경우, 물건 또는 서비스를 제공하는 가상상점(Cyber mall), 상점에서 물건 또는 서비스를 구매하는 소비자, 제품에 대한 금전관계에 관여하는 가상은행 또는 신용카드회사 등이 전자상거래에서 거래의 주체가 된다.

이 과정을 살펴보면, 먼저 소비자는 컴퓨터 등 인터넷에 연결된 단말기로 가상상점에 접속하여 쇼핑을 한다. 구매를 원하는 제품을 발견하면 가상상점에 구매의사를 전달하고, 예컨대, 신용카드번호 및 비밀번호와 같은 결제수단을 제공한다. 가상상점은 고객이 제시한 신용카드번호 및 비밀번호를 가상은행 또는 신용카드회사에 조회하고 대금지급을 요청한다. 가상은행 또는 신용카드회사가 대금을 가상상점에 지급하면 가상상점은 제품을 고객에게 배달함으로써 구매과정(거래:transaction)이 완료된다.

종래 인터넷을 통한 전자상거래 모델로는 일반적으로 인터넷 백화점 등과 같은 기업-소비자간의 쇼핑 형태, 경매 또는 역경매 형태, 제시된 가격에 제품을 구입할 구매자를 모집하는 공동구매 또는 이벤트 형태, 수출입, 자재구매, 입찰 등과 같이 기업-기업간 또는 정부-기업간 거래 등의 형태가 알려져 있다.

이러한 종래 전자상거래 모델에서 제품의 가격결정은 판매자가 결정하거나, 판매자가 최소가격을 제시하고 구매자가 최종가격을 결정하거나, 구매자가 최고가격을 제시하거나, 구매자가 원하는 가격을 제시하는 형태를 취한다.

이러한 종래 모델의 경우 특히, 의류 전자상거래에 있어서 생산국가 또는 생산회사 마다 각각의 사용 치수에 차이가 있으며, 구매자도 자신의 신체 사이즈가 생산회사에서 원하는 정확한 치수로 측정할 수 없기 때문에 소비자가 원하는 상품을 구입한 후, 이 상품을 실제 착용해 보았을 경우 차이가 발생하며, 이에 따라 반품등의 문제가 발생하여 물류비용이 증가되는 문제점이 있었다.

또한, 의류의 경우 사진으로 본 것과 실제 입어보는 것과는 외형, 치수 또는 맵시등에서 많은 차이가 있으나 전자상거래의 특성상 의류를 입어보고 구입하는 것은 것이 물리적으로 불가능하여 제품의 만족도가 떨어지는 문제점도 있었다.

따라서, 종래의 전자상거래 모델의 단점이 제거된 새로운 전자상거래 모델이 요구되고 있다.

발명이 이루고자하는 기술적 과제

본 발명은 상기와 같은 종래 전자상거래 모델의 단점을 해소하여, 3차원 가상공간 시뮬레이션 모델링 기법 및 특징의류업체 다이렉트 연결방식을 적용함으로써 구매자가 직접 실제의 쇼핑을 하는 것과 같이 섬유질감을 느끼도록 하고, 컬러 및 디자인의 조화등 실제와 거의 동일한 환경을 제공하여 원격지의 구매자가 보다 효과적인 방법으로 만족한 의류를 구입할 수 있도록 하며, 배달과정을 확인하고 배달후 고객 만족시에 대금지급을 완결함으로써 고객에게 신뢰감을 주면 반품등의 문제를 해소하여 물류비용 증가를 방지하는 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법에 관한 것이다.

발명의 구성 및 작용

상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 특징은, 인터넷을 통한 의류 전자상거래 방법에 있어서, 구매자가 인터넷을 통해 전자상거래용 관리서버에 접속하는 단계; 구매자가 개인 체형 정보를 입력하는 단계; 구매자가 원하는 종류, 사이즈 및 컬러 등의 의류 정보를 입력하는 단계; 구매자가 맞춤서비스를 원하지 않을 경우 구매자가 입력한 정보에 따라 전자상거래용 관리서버로부터 데이터 베이스에 미리 입력된 의류회사의 제품 정보를 검색하고, 구매자의 개인 체형 정보에 따른 3차원 모델을 구현하고, 여기에 구매자가 입력한 디자인 및 컬러 등의 의류 정보를 부가하여 3차원 가상공간 시뮬레이션 모델링을 수행하고 채팅으로 그 결과를 구매자 단말기에 표시하는 단계; 구매자에게 제품별 가격 정보를 제공하는 단계; 구매자의 구매 의사가 있을 경우 통상의 전자결재를 수행하되, 거래종료후 고객정보를 삭제함과 아울러 품질, 정보유출, 거래중 사고에 대하여 손해보험 가입으로 보증하고 고객 만족시 대금지급을 완결하여 거래를 종료시키는 단계; 구매자의 구매 의사가 없을 경우 맞춤서비스 또는 방문상담을 수행하도록 특정 의류 회사를 직접 연결하는 단계; 및 고객관리 히스토리를 작성하여 구매실적에 따라 선물코너를 운영 추천선물을 기증하고, 특정기념일을 등록하여 지속적인 고객관리를 수행하는 단계를 포함한다.

상기 특정 의류 회사를 직접 연결하는 단계는 전자메일 또는 리얼타임 채팅 등을 통하여 구매자와 의류 회사를 다이렉트로 연결시켜 맞춤서비스 또는 방문상담을 수행할 수 있도록 하는 것을 특징으로 한다.

상기 특정 의류 회사를 직접 연결하는 단계는 구매자 단말기로부터 관리서버에 특정의류회사 직접연결을 요청하고, 관리서버는 구매자가 입력한 개인 체형 정보 및 구매자가 원하는 종류, 사이즈 및 컬러 등의 의류 정보와 함께 상기의 요청신호를 해당 의류회사에 통지하고, 해당 의류회사는 상기의 구매자에게 전자메일을 통지함과 아울러 직접방문하여 제품을 구매하도록 함으로써 그 만족도를 상승시키도록 한다.

상기 3차원 가상공간 시뮬레이션 모델링을 수행하여 그 결과를 구매자 단말기에 표시하는 단계는 상기

트 연결방식을 적용함으로써 구매자가 직접 실제의 쇼핑을 하는 것과 같이 섬유질감을 느끼도록 하고, 컬러 및 디자인의 조화등 실제와 거의 동일한 환경을 제공하여 원격지의 구매자가 보다 효과적인 방법으로 만족한 의류를 구입할 수 있도록 하며, 배달과정을 확인하고 배달후 고객 만족시에 대금지급을 완결함으로써 고객에게 신뢰감을 주면 반품등의 문제를 해소하여 물류비용 증가를 방지하게 되는 다양한 효과가 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1

인터넷을 통한 의류 전자상거래 방법에 있어서, 구매자가 인터넷을 통해 전자상거래용 관리서버에 접속하는 단계;

구매자가 개인 체형 정보를 입력하는 단계;

구매자가 원하는 종류, 사이즈 및 컬러 등의 의류 정보를 입력하는 단계;

구매자가 맞춤서비스를 원하지 않을 경우 구매자가 입력한 정보에 따라 전자상거래용 관리서버로부터 데이터 베이스에 미리 입력된 의류회사의 제품 정보를 검색하고, 구매자의 개인 체형 정보에 따른 3차원 모델을 구현하고, 여기에 구매자가 입력한 디자인 및 컬러 등의 의류 정보를 추가하여 3차원 가상공간 시뮬레이션 모델링을 수행하고 채팅으로 그 결과를 구매자 단말기에 표시하는 단계;

구매자에게 제품별 가격 정보를 제공하는 단계;

구매자의 구매 의사가 있을 경우 통상의 전자결재를 수행하되, 거래종료후 고객정보를 삭제함과 아울러 품질, 정보유출, 거래중 사고에 대하여 손해보험 가입으로 보증하고 고객 만족시 대금지급을 완결하여 거래를 종료시키는 단계;

구매자의 구매 의사가 없을 경우 맞춤서비스 또는 방문상담을 수행하도록 특정 의류 회사를 직접 연결하는 단계; 및

고객관리 히스토리를 작성하여 구매실적에 따라 선물코너를 운영 추천선물을 기증하고, 특정기념일을 등록하여 지속적인 고객관리를 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법.

청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 특정 의류 회사를 직접 연결하는 단계는;

전자메일 또는 리얼타임 채팅 등을 통하여 구매자와 의류회사를 다이렉트로 연결시켜 맞춤서비스 또는 방문상담을 수행할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법.

청구항 3

제 2항에 있어서, 상기 특정 의류 회사를 직접 연결하는 단계는;

구매자 단말기로부터 관리서버에 특정의류회사 직접연결을 요청하고, 관리서버는 구매자가 입력한 개인 체형 정보 및 구매자가 원하는 종류, 사이즈 및 컬러 등의 의류 정보와 함께 상기의 요청신호를 해당 의류회사에 통지하고, 해당 의류회사는 상기의 구매자에게 전자메일을 통지함과 아울러 직접방문하여 제품을 구매하도록 함으로써 그 만족도를 상승시키도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법.

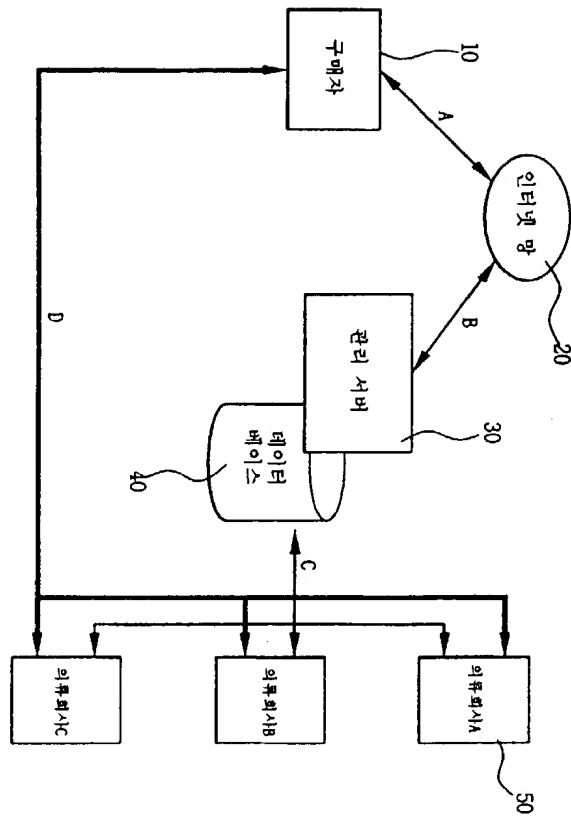
청구항 4

제 1항에 있어서, 상기 3차원 가상공간 시뮬레이션 모델링을 수행하여 그 결과를 구매자 단말기에 표시하는 단계는;

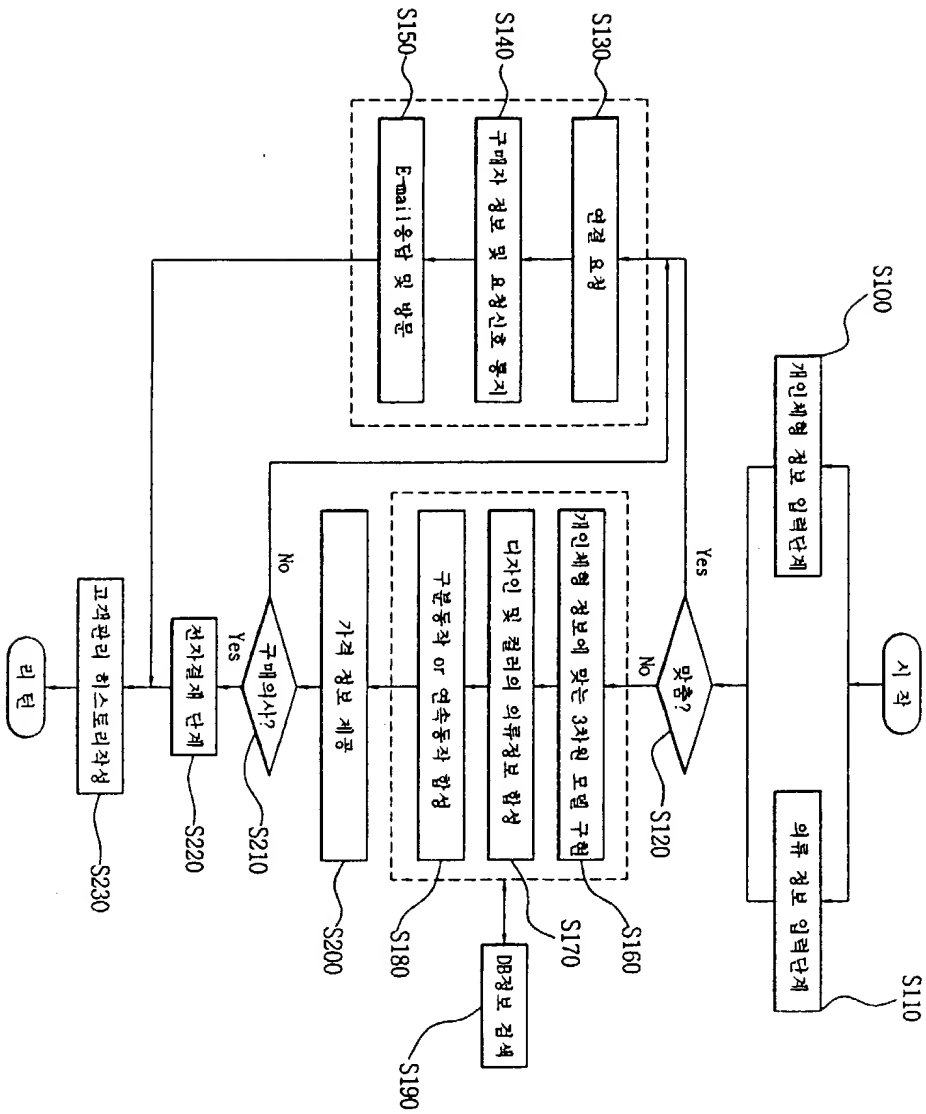
상기 입력된 구매자의 개인 체형 정보에 따른 3차원 모델을 구현하고, 이 3차원 모델에 구매자가 입력한 의류의 디자인 및 컬러의 데이터 또는 선택된 특정 모델의 데이터를 합성하고, 합성된 3차원 모델을 입어보기, 걷기, 회전 및 움직이기 등의 구분동작 또는 연속동작들을 선택적으로 수행하도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 남여정장 전자상거래 방법.

도면

도면 1



BEST AVAILABLE COPY



BEST AVAILABLE COPY